

ACTIVITÉS L'EMPLOI DU TEMPS

Cette activité prend appui sur la séquence de l'agenda. Celle-ci permet de mettre en évidence l'expression des actions passées et à venir, ainsi que les moyens d'améliorer la gestion de son emploi du temps.

PHASE DE JEU

Au début de cet épisode, Kaméris revient de sa première rencontre avec Talon. Il met en retard Miss. Elle se dispute avec ses parents. À son école, il rencontre Olan, sa maîtresse, qui le pousse à acheter un agenda afin de mieux gérer son emploi du temps. La séquence prend fin quand Eléa lui a donné le planning des répétitions.

Activités pédagogiques

Ici les apprenant-jeu-eurs vont appréhender la logique spatio-temporelle, la valeur modale des temps, les connecteurs logiques et chronologiques.

IMITATION +	ADAPTATION ++	TRAN
Durée Consignes: 5 min, activités 40 min.	Durée Consignes: 5 min, activités 40 min.	Durée Consignes:
Objectifs globaux Se situer dans l'espace et le temps.	Objectifs globaux Écrire des rapports très brefs, de forme standard qui transmettent des informations factuelles courantes.	Obj V
Capacités mobilisées Compréhension orale, expression écrite, exp	Capacités mobilisées Compréhension orale, expression écrite, exp	
Objectifs linguistiques Les antérieurs de la vie quotidienne, adjectifs le temps et de localisation, les temps du passé et du futur.	Objectifs linguistiques La focalisation temporelle et spatiale, le subjonctif et le conditionnel.	

Instructions pour l'enseignant

- Prévoir un tableau et des feutres
- Photocopier les FICHE F et FICHE G (avant usage)
- Papier et crayons
- Vous pourrez vous aider de la FICHE D pour le niveau transpositif.



Tarif

Licence
monoposte*

99€ Manuel
d'usage
inclus

*une licence Euryno ne peut être installée que sur un ordinateur à la fois

Pour plus d'information, rendez-vous sur

www.euryno.com
www.id6tm.org

id6tm

LaGrappe
75, rue Léon Gambetta | 59800 Lille
+33 3 61 76 09 91 | contact@id6tm.org

Ne pas jeter sur la voie publique

Impression : RapidFlyer - 1, rue de l'Union - Village des voiles 2, Bâtiment D - 59 520 Marquette Lez Lille

EURYNO

ACCÉLÉRATEUR D'APPRENTISSAGE

Comprendre des
textes courts,
Situer temporellement
les événements



S'exprimer à l'écrit,
S'adapter en fonction
de l'interlocuteur

S'exprimer oralement,
construire une
argumentation



Nord
le Département



Direction Territoriale
de la Jeunesse

Direction Territoriale
de la Jeunesse

UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE LUDIQUE AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS

Euryno est un dispositif pédagogique visant à développer des compétences en français. Il s'appuie sur un jeu sérieux immersif exploitant l'appétence des jeunes apprenants pour les jeux vidéo et les pratiques numériques.

UN DISPOSITIF OPTIMISÉ POUR UN USAGE EN PRÉSENTIEL



Temps de jeu
face à l'écran

Temps d'activité
hors écran

avec
EURYN0

Découvrez de nouvelles formes de médiation

Euryno a vocation de médiation numérique entre des groupes cibles extrêmement fragiles du point de vue de la maîtrise de la langue française.

Consolidez leurs compétences en français

Partant des savoirs de chaque apprenant, Euryno vise à renforcer leurs compétences en terme de compréhension et d'expression orale comme écrite.

Évaluez les connaissances des apprenants et faites les s'autoévaluer

Basé sur le référentiel adapté au profil des apprenants, le système d'évaluation d'Euryno permet de suivre leur progression et d'adapter le niveau de difficulté des sessions de formation.

Animez les sessions simplement grâce au manuel d'usage

Le dispositif Euryno est accompagné d'un manuel méthodologique. Ce dernier guide les formateurs dans l'usage du jeu sérieux et l'animation des sessions de formation.

UN OUTIL ADAPTÉ À UN PUBLIC DIVERSIFIÉ



Sous-main
de justice



Public en
insertion



Sections spécialisées
de l'Éducation nationale
(SEGPA...)

DES ATOUTS PÉDAGOGIQUES

De nouvelles modalités de formation

Le recours à un médium facile d'accès et attractif permet d'établir une nouvelle modalité d'interaction entre le public et les professionnels accompagnants

Un référentiel spécifique

Euryno s'appuie sur un référentiel répondant aux besoins du public ciblé. Ce dernier articule des éléments de référentiels déjà existants (ANLCI, Avenir Jeune, CECRL, etc.)

Un outil attractif

L'univers immersif d'Euryno favorise la motivation à apprendre et satisfait «l'œil» averti de la génération digitale native

Un outil stimulant

Euryno vise à stimuler le goût des jeunes pour la lecture en empruntant aux intéressés leurs pratiques numériques (jeux vidéos) pour les exploiter lors de sessions de jeu

Un outil simple d'utilisation

Euryno est utilisable par tous les professionnels de la formation quelque soit leur niveau de compétence numérique

Des activités basées sur la vie sociale

Les activités d'Euryno correspondent à des situations de vie. L'apprenant y est amené à réaliser des tâches communicatives (vie privé, publique, professionnelle, éducationnelle)